

Age of Empires III

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Age of Empires III

autor: Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstępniak	3
Informacje podstawowe	4
Tryby gry	4
Elementy gry	4
Solucja - Akt 1	6
Misja 1: Wybuch	6
Misja 2: Do jaskiń	8
Misja 3: PIRACI!	11
Misja 4: Turecki fort	15
Misja 5: Świątynie Azteków	17
Misja 6: Piracka pomoc	19
Misja 7: Złota Flota	22
Misja 8: Źródło młodości?	24
Solucja – Akt 2	26
Misja 1: Obrona kolonii	26
Misja 2: Dziwne sojusze	28
Misja 3: Odsiecz	31
Misja 4: Wojna Siedmioletnia	33
Misja 5: Wielkie jeziora	35
Misja 6: Szacunek	37
Misja 7: Twierdza Warwicka	40
Misja 8: Burzyciele gór	42
Solucja – Akt 3	44
Misja 1: Wyścig kolejowy	44
Misja 2: Obrona fortu	47
Misja 3: Leże Kościanych	49
Misja 4: Zaginione złoto Hiszpanów	52
Misja 5: Rewolta Bolívara	54
Misja 6: Podróż przez Andy	56
Misja 7: Ostatnie miasto Inków	58
Misja 8: Ostatnia walka Kościanych	60

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstępniak

Przed Wami poradnik do trzeciej części niezwyklej strategii, na którą fani musieli czekać kilka lat. Zawiera on opisaną krok po kroku kampanię oraz opisy poszczególnych elementów. Zapraszam do wejścia w kultowy już świat *Age of Empires*! Miłej zabawy. :)

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

Informacje podstawowe

Na początek kilka porad:

- Surowce: zawsze kontroluj, co robią Twoi **Osadnicy**, czy np. złoża kopalni się nie skończyły albo czy całe stado już nie zostało zabite.
- Populacja: na bieżąco buduj nowe **Domy**, które zapewnią Ci ręce do pracy.
- Jednostki możesz grupować i przypisać do klawiszy 1, 2, 3 itd. Aby przypisać daną grupę zaznacz ją i wciśnij Ctrl + 1, 2, 3 itd., aby ją wywołać wciśnij 1, 2, 3 itd.
- Możesz przytrzymując Shift wybrać kilka miejsc, która jednostka ma odwiedzić.
- Karty: możesz z nich korzystać w czasie misji, są one wsparciem z metropolii. Wybieranie kart pomiędzy misjami jest bardzo ważne. Staraj się wybierać karty m.in. z działami i **Moździerzami**, surowcami, cennymi jednostkami oraz specyficznymi budynkami np. **Fabryką** czy **Fortem**.
- Twoi bohaterowie mają specjalne umiejętności oraz każdy z nich ma specjalną broń, która powala przeciwnika jednym strzałem.

T r y b y g r y

- **Kampania** -> Podzielona została na trzy akty. Jest historią walk i konfliktów rozgrywających się podczas kolonizacji obu Ameryk.
- **Potyczka jednego gracza** -> Umożliwia grę na dowolnej mapie jedną z ośmiu frakcji: Hiszpanami, Anglikami, Francuzami, Portugalczykami, Holendrami, Rosjanami, Niemcami lub Turkami.
- **Własny scenariusz** -> Umożliwia zagranie na wolnych mapach.

E l e m e n t y g r y

E r y

Cała rozgrywka jest podzielona na pewne etapy – Ery. W zależności od tego, w jakiej się znajdujesz, będziesz miał do dyspozycji budowanie danych budynków i jednostek, jak również sam ich wygląd będzie się różnić.

- I: Era Odkryć (Discovery Age)
- II: Era Kolonizacji (Colonial Age)
- III: Era Fortów (Fortress Age)
- IV: Era Przemysłu (Industrial Age)
- V: Era Post-Przemysłowa (Post-Industrial Age)
- VI: Era Mocarstw (Imperial Age)
- VII: Era po Mocarstwach (Post-Imperial Age)

Surowce

Przez całą grę będzie gromadził i wykorzystywał trzy surowce:

- drewno – zdobywasz je poprzez wycinkę drzew;
- żywność – zdobywasz je m.in. poprzez polowania na dziką zwierzynę, [Młyn](#), [Zagrodę](#), łowienie ryb;
- pieniądze – zdobywasz je poprzez wydobywanie z kopalnie srebra i złota oraz [Plantację](#).

Budynki i jednostki

Wygląd budynków i jednostek jest bardzo zróżnicowany i zależy zarówno od ery, w której znajduje się Twoja kolonia oraz od frakcji, którą grasz. Wiele budynków i jednostek posiada ulepszenia, które zwiększają ich właściwości.

To, które budynki możesz budować zależy, w jakiej erze znajduje się Twoja kolonia. W nawiasach oznaczyłem, która Era umożliwia budowę danego budynku, np. **[I]**, **[II]**, **[III]** itd.

- **Ratusz (Town Center) [I]** – najważniejszy budynek w Twojej kolonii, od niego zaczynasz budowę miasta; rekrutujesz w nim [Osadników](#), którzy budują inne budynki i gromadzą surowce.
- **Dom (House) [I]** – zwiększa populację kolonii o 10 osób.
- **Rynek (Market) [I]** – umożliwia kupno i sprzedaż surowców za pieniądze; daje możliwości pewnych ulepszeń w kolonii dotyczących m.in. szybkości gromadzenia zasobów.
- **Młyn (Mill) [I]** – wolne, lecz niewyczerpalne źródło żywności; posiada ulepszenia, które zwiększają jego efektywność.
- **Zagroda (Livestock Pen) [I]** – zwierzęta hodowlane, gdy zyskają na wadze można ubić i przeznaczyć na żywność.
- **Port (Dock) [I]** – buduje, ulepsza i reperuje statki; rekrutujesz tutaj zarówno łodzie Rybackie jak i statki wojenne różnej wielkości i o różnych właściwościach.
- **Posterunek (Outpost) [I]** – służy obronie przed atakującym wrogiem; budynek posiada ulepszenia, które zwiększają jego wytrzymałość i siłę strzału.
- **Faktoria Handlowa (Trading Post) [I]** – gdy wybudujesz ją w pobliżu wioski indiańskiej lub szlaku handlowego, będzie Ci dostarczać doświadczenia, surowców lub innych profitów.
- **Mur (Wall) [I]** – uniemożliwia wrogom wtargnięcie do kolonii; posiada kilka wersji: od drewnianej po kamienną.
- **Kościół (Church) [II]** – szkoli [Księży](#) (którzy uzdrawiają) i opracowuje ulepszenia kolonii.
- **Koszary (Barracks) [II]** – szkoli i ulepsza jednostki piechoty; możesz tutaj rekrutować zarówno jednostki zręcznie walczące wręcz jak i strzelające (kuszami lub bronią palną); każda jednostka posiada ulepszenia.
- **Stajnia (Stable) [II]** – szkoli i ulepsza jednostki kawalerii; rekrutuje kilka typów jednostek; każda z jednostek posiada ulepszenia.
- **Odlewnia Dział (Artillery Foundry) [III]** – szkoli i ulepsza jednostki artylerii; możesz tutaj rekrutować zarówno działa jak też i Moździerze; niektóre jednostki posiadają ulepszenia.
- **Arsenał (Arsenal) [III]** – opracowuje ulepszenia wojskowe zarówno dla piechoty, kawalerii jak i dział; ulepszenia dotyczą m.in. zasięgu ognia i widzenia, wytrzymałości oraz siły ognia.
- **Plantacja (Plantation) [III]** – wolne, lecz niewyczerpalne źródło monet; posiada ulepszenia, które zwiększają jej efektywność.
- **Kapitol (Capitol) [V]** – umożliwia potężne ulepszenia dla kolonii.

Solucja - Akt 1

M i s j a 1 : W y b u c h

Zadania główne:

- Obroń ufortyfikowany sztab.
- Użyj **Osadników**, aby zgromadzić drewno na wzgórzu i zapalić sygnał.
- Zniszcz wszystkie wielkie bombardy.

Zadania poboczne:

- Zbierz wszystkie skarby znajdujące się na mapie (300 punktów doświadczenia).



001



002

Od razu rozpocznij rekrutację **Kuszników**, aby potem ulepszyć ich na **Kuszników Weteranów**. Trzymaj wszystkie jednostki w forcie za bramą i strzelaj do wszystkich wrogów atakujących mury – praktycznie nie musisz martwić się o ekonomię. Gdy pojawi się kawaleria wroga skup ogień na poszczególnych jednostkach wysyłając na nich też **Pikimenów [001]**. Cały czas rekrutuj kolejne jednostki. Podczas tego możesz za pomocą **Morgana Black'a** wybierać skarby znajdujące się na mapie (jednak cały czas kontroluj to, co się dzieje w forcie). Po pokonaniu kilkunastu jednostek wróg sprowadzi działa **[002]**.



003



004

Wyślij wtedy 4x **Osadników** wraz z kilkoma **Kusznikami** na północny-zachód **[003]** – **Osadnicy** muszą wybierać drewno i zapalić stos **[004]**, a wojsko ma ich bronić przed wrogimi jednostkami.



005



006

Otrzymasz wtedy wsparcie **[005]**, którym zniszcz wszystkie wrogie jednostki i zakończ tą misję **[006]**.